CAD



EXTRA Nº 5
EXTRA Nº 5

EcoQuest II *

Heart of China *

King's Quest VI *

Lost in L.A *

SpaceQuest V *



ECO QUEST II: LOST SECRET OF THE RAINFOREST SIERRA, 1993

Walkthru de Dinamo Escarlata

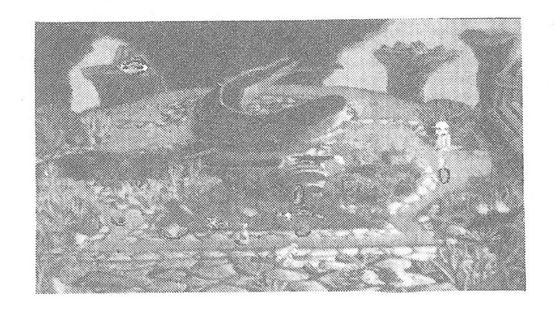
NOTA PREVIA (Esta vez es pequeñita pero resultona): Recuerda que para hacer más puntos tienes que ir pasando el ***Ecorder*** sobre las pantallas, tal como te indican al principio del juego, y que además en cualquier momento puedes hacer un "*test*" que te da más puntos (pero salva el juego antes; si una primera vez no aciertas todas las respuestas, te dará menos puntos y no te dará la diferencia aunque lo repitas todo bien). Y ya está, ya hemos pasado otro minutillo en el apasionante mundo de las notas previas (*quizás debería juntarlas todas y hacer una recopilación de notas previas?*).

WALKTHRU IQUITOS

* "*Toca*" tu pasaporte para que aparezca la tarjeta de vacunación y dáselo al agente de aduanas. Habla con el hombre que lleva el cartel. Ves a la pantalla de la derecha y camina hacia el barco; compra el loro que te ofrecerán. Súbete a las cajas para oir la conversación de los dos individuos. Vuelve a la pantalla anterior y entra otra vez. Habla con el turista y, cuando tire un envoltorio, "*recíclalo*". Vuelve a salir. Entra una vez más, pero por el muelle, y habla con el pescador, para salir otra vez y abrir la caja del ***Ecorder***. Otra vez en la pantalla de la derecha, usa el ***Ecorder*** en el líquido del barco (a partir de ahora ya no voy a indicar dónde usar el aparatillo; de hecho, tendrás que usarlo en casi cada pantalla) y vuelve a la pantalla de la izquierda (¡es la última vez, lo juro!).

LA JUNGLA

* Habla dos veces con la nutria tímida y coge el amuleto cuando te lo ofrezca. Ya en pie, "*recicla*" el área y coge la hoja de la planta pringosa en el suelo. Ves a la pantalla de la derecha, úntate con la hoja y sube el árbol hasta la pantalla superior. Allí, habla con todos los animales. Sigue por la rama de abajo a la izquierda hasta la siguiente pantalla; habla con el pájaro y coge una flor de las "*aromáticas*", abajo a la derecha. Vuelve a la pantalla anterior e intenta salir por la rama de arriba a la izquierda; en vez de eso, sal por arriba. Habla con todos los pájaros; tienes que volcar una de las flores de abajo a la derecha para apagar el fuego del nido; para llegar hasta allí, llévate a la nariz las flores aromáticas. Baja de nuevo y habla otra vez con todos los animales (incluido el ruiseñor). Ahora que se ha ido la serpiente, sal por la rama de arriba a la izquierda, y sal de la



siguiente pantalla también por la rama de arriba a la izquierda (j.d.r, más que un escritor de *Hints* parezco un guardia urbano). Coge el tambor de la rama de enmedio.

EL POBLADO

* Coge la liana y los frutos al lado del barrizal. Ves tirando frutos al cerdo hasta que se acerque lo suficiente para echarle la liana. Sal por la derecha. Pon tu tambor junto al otro y estudia a qué gráfico corresponde cada sonido a base de coger el palo e ir probando. Una vez hecho esto, toca de corrido la melodía del dibujo y vuelve a coger el tambor. Sal por la derecha. Coge la liana, descuélgate hasta la otra orilla y vuelve. Ves de nuevo a la primera pantalla del poblado y sal por el N. Pasa por cada una de las tres entradas, de izquierda a derecha. En esta última, pon el tambor junto al otro y toca la melodía de antes. Entra por el paso que se abre. Ves al "*trono*" del centro; recoge la hoja y vuelve a hablar con el "*trono*". Sal y entra por la apertura del medio (antes recupera el tambor); coge semillas. Entra ahora por la apertura que te queda, coge el vaso y llénalo con el líquido.

* De vuelta en el poblado, habla con todos los que puedas; ves a la siguiente pantalla y haz lo mismo; en la pantalla de más a la derecha, habla con los dos personajes y da el tambor al niño. Usa la liana para cruzar, coge uno de los frutos a la derecha y el collar que queda al descubierto. Vuelve a la primera pantalla e intenta devolver el collar a la mujer del niño. Ves a la derecha y da el collar a la chica de los tapices. Más a la derecha, da el cuenco al hombre de la cabaña y ponlo en el banquillo (*¡QUE PONGAS EL CUENCO EN LA BANQUETA, NO QUE DENUNCIES AL HOMBRE DE LA CABAÑA!*); pon también la semilla. Sal de la pantalla y vuelve a entrar; coge la poción del banquillo y llévasela a la madre. Ahora que el jefe ya no está ocupado, coge el machete y dáselo a la mujer de la derecha de la pantalla siguiente. Echa las raíces en la "*sopera*". Da a las viejas el cuenco para que te lo llenen. Si vas ahora a la pantalla de la izquierda, la mariposa se posará sobre unas hojas: dale el cuenco y cógela; entrégasela al hombre de la cabaña y entra en ésta. Intenta coger el cuenco de pintura. Sube por el palo del centro de la cabaña, localiza el agujero con la vista y tápalo con la hoja pringosa; baja, siéntate y pon las bayas en el cuenco de pintura. Una vez pasada la protección (*si has, em, perdido el manual, te recomiendo que cojas uno de los dibujos y vayas insis-*

tiendo con ese hasta que te salga; se trata de señalar el símbolo correcto y llevártelo a la cara), ya dentro del árbol, da al *shamán* la hoja y, tras la escena animada, coge la flor que ha caido. Habla con el murciélago, muéstrale el amuleto y "*toca*" la trampa para liberarlo.

EL CAMPAMENTO

* "*Camina*" en la silla hasta la jaula y quita la zanahoria. Ves quitando mantas y sábanas de la cama hasta coger la agenda electrónica (en el inventario, une la lencería para formar una cuerda). Mueve la alfombra y "*toca*" el agujero. "*Toca*" una de las patas de la alfombra y ésta escupirá un papel: es la clave de la tecla "*secreta*" de la agenda en que se encuentra la combinación de la caja; abre ésta y coseguirás varias cosas (además de recuperar tu inventario; en éste, toca la máscara para sacar el disco). Coge el fax de la máquina, abre el mueble de la izquierda y coge la raqueta. Usa la "*cuerda*" con el agujero y baja.

* Ves acercándote a la torreta de la antena a base de esconderte tras los barriles. Cuando González salga de pantalla, súbete. "*Toca*" la alarma para desactivarla, coge la mini-aspiradora y los tirantes en el cesto de ropa sucia; úsalos con el gancho de la alarma para bajar. Absorbe grano del suelo con la aspiradora y ves, siempre con cautela y mientras no te vean, a la pantalla de la derecha. Ponte en el barril tras las jaulas, "*toca*" en el inventario la aspiradora, da el grano a los pájaros y abre la jaula con la llave. Ya libre de González, coge el hacha y úsala en el tronco ante la jaula. Ves a buscar a Paquita, habla con ella y condúcela hasta la "*canoa*"; llévala al agua, súbete y usa la raqueta como remo. Durante la huida, no te dejes llevar por la emoción y recuerda usar el ***Ecorder*** en el desolado paisaje.

LAS CUEVAS

* Habla con cada uno de los murciélagos, salvo el chamuscado y los del fondo. Cuando hables con el jefe, muéstrale el amuleto. Coge las hojas y repártelas entre sus animales correspondientes previa entrevista (en el inventario cada hoja dirá a qué animal corresponde; sólo tienes que comprobarlo con las descripciones de cada uno en el ***Ecorder***). Cuando estén todas repartidas, habla con el jefe y dale la última hoja; sal de la pantalla por el N.E.

* Habla con el nuevo murciélago hasta que se repita; cuélgate de la barra ante él para seguir hablando. Coge la piedra brillante y ponla en el agujero de más adelante de la piedra con la "estatua" del jaguar.

Respuestas a las adivinanzas:

- Bulging eyes...:	***Rana.***
- Green on green and within...:	***Hoja.***
- Its strenght is in its jaws...:	***Hormiga.***
- Lovely colors that you see...:	***Flor.***
- Misty vale of dew...:	***Nube.***
- Nothing is so far away...:	***Sol.***
- Older than the ancient times...:	***Estrella.***
- Pale face upon the earth...:	***Luna.***
- Slowly does it slide along...:	***Serpiente.***
- Wings of color...:	***Pájaro.***

(Hay más de una adivinanza para cada respuesta, pero con esto ya te basta-

rá...)

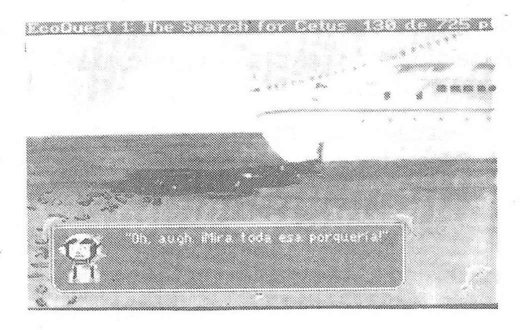
* Coge la pluma dorada y pasa a la siguiente pantalla. Cuando caiga Paquita, vuelve atrás a hablar con el murciélago de antes. Usa el silbato que te dé y súbete a la barca.

* Ya hundido, nada hacia el S. Sube por la liana, coge la fruta y vuelve a bajar. Vuelve a la pantalla anterior y sal por la derecha. Habla con el mono, dale la fruta, sube a su roca y coge la mandíbula. Vuelve a la pantalla de la liana y usa la mandíbula con el nenúfar gigante de más a la derecha. Súbete, vuelve con el mono, háblale y "*toca*" la isla. Cuando estés con el águila dale la pluma dorada.

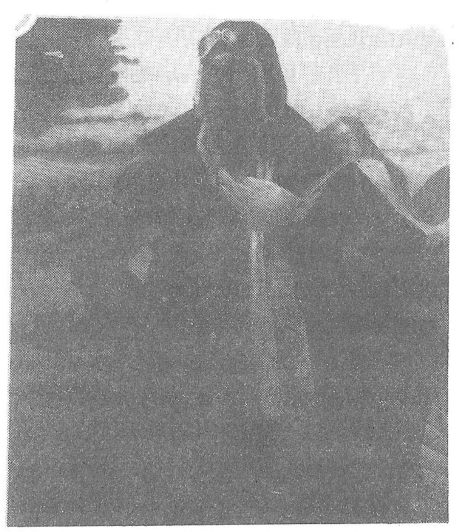
LA CIUDAD PERDIDA

* "*Recicla*" la basura del suelo; coge la lupa que encontrarás bajo uno de los desperdicios. Pon la máscara en el agujero, junto a las otras dos. Coge los discos dorados de la compuerta que se abre. En el "*Asiento del Inca*", pon en el lado derecho todos los discos (incluyendo el suelto que tenías de antes) y baja por las escaleras.

* Mira el collar con la lupa: te ayudará a llegar al otro lado del laberinto. Ya dentro, mueve el mural hasta que forme un único dibujo; coge la flauta, haz que se forme el otro dibujo y coge los nuevos objetos. Súbete por la pared, toca la cola de la serpiente de piedra y sal. Ves saltando rocas hasta la más grande, ponte la "*corona*" y toca la flauta cuando aparezca la serpiente. Tras dormirla, ves al agua hasta la "*isla*". Intenta mover el pilar de la fuente; cuando te lo impidan, enseña el amuleto a la liana, habla con las flores de las estelas y vuelve a tocar el pilar. Coge el cuenco de la estela más pequeña y ponlo donde sale el chorro de agua. Pon ahora la flor del ***Corazón de la Tierra*** y recoge el brote que nacerá en la fuente. Tras ser atrapado, baja al suelo y usa el cuenco con polvo de oro en el chorizo. Llama a los murciélagos con el silbato y, de nuevo en el corazón del bosque, pon el brote en el agujero. Cuando el *shamán* te lo diga, usa el silbato otra vez. Y cuando Paquita te lo pida, mira su "*sorpresa*". ¡Sólo esta gente de Sierra es capaz de hacer un final tierno y emocionante con murciélagos...!



ATAHUALPA YUPANQUI, DIGO, DINAMO ESÇARLATA
Marzo de 1993 (aC) Versión 2.00: Abril 1993
¡APOYA A LOS FABRICANTES DE SOFTWARE DE CALIDAD!
¡Ni Greenpeace ni Amnistía Internacional ni nada! ¡Compra juegos!



CORAZON DE CHINA (Heart of China)

Nuestro objetivo es encontrar a la enfermera Kate Lomax y llevarla sana y salva a casa de su "*papi*". Kate ha sido secuestrada por Li Ding, un jefazo del ejercito, que la tiene a buen recaudo en su fortaleza de Chengdu. El Sr Lomax nos ha hablado de un Ninja llamado Zhao Chi, que tal vez quiera ayudarnos. Lo primero que tendremos que hacer, por tanto, es encontrar a Chi.

I.- HONG KONG

Desde el muelle vamos al pueblo. Cogemos el papel que cae (es un anuncio) y entramos en el bar. Una vez dentro hablaremos con Ho (el barman) y le preguntaremos por Chi. Como buen oriental se pone a divagar y nosotros perdemos la paciencia, siendo expulsados del local por unos "*gorilas*". Lo mejor es volver al día siguiente.

De vuelta en el bar encontraremos a Chi esperándonos; si le hablamos con sinceridad y no le vacilamos nos ayudará a rescatar a Kate. Sólo hay un problema, no quiere ir en avión. Para convencerle basta con utilizar el anuncio que recogimos en la calle, haciendo con el "*algo aerodinámico*". Un simple avión de papel cruzando la estancia basta para convencer a un gran Ninja. ¡Genial!.

Ya en la calle entramos en el local de hierbas de Wu; como al principio no nos hace caso es mejor que Chi empiece la conversación. Una vez que hemos sido presentados le pedimos a Wu hierbas medicinales, pero para hacerlas necesita... ¡excremento de gaviota!. Hemos visto una en el muelle, asi que, allá vamos.

Dicen que lo mejor para el estreñimiento son las ciruelas, y da la casualidad de que Chi tiene una. Sólo tiene que dársela a la gaviota y esperar a que la Naturaleza "*hable*". Por supuesto es Lucky el que tiene que pringarse con las "*palabras*" de la gaviota.

De vuelta al local de Wu metemos el excremento en el cuenco y que Chi coja las hierbas medicinales que Wu prepare. Además Wu nos ofrece otras dos cosas:

- Un pasaporte falso: No tenemos porque usarlo así que no es imprescindible que lo cojamos.

- Un mapa de la fortaleza de Li Deng: Esto puede servir, nos lo llevamos.

De aqui nos dirigimos al aeropuerto, donde un tipo nos pedirá nuestros papeles. Si hemos cogido el pasaporte no

debemos dárselo; lo mejor es vacilarle y enredarle, se cansará y nos dejará en paz.

Dentro del avión, Chi puede coger la cuerda y el garfio, y Lucky la palanca. Después, camino de Chengdu.

II.- CHENGDU

Aterrizamos en un campo donde hay una vaca; como todo puede resultar util, la cogemos con la cuerda (Chi demuestra sus habilidades de Ninja Vaquero). Un campesino se acerca por el camino, Chi puede hablar con el y convencerle de que le preste sus ropas. Con estas (y la vaca, claro), nos encaminamos a la fortaleza de Li Deng.

Escondidos cerca de la puerta vemos como un lugareño entra en la fortaleza con una vaca. La consecuencia es inmediata, Chi se pone las ropas de campesino que lleva y acompañado de su vaca (por supuesto) entra en la fortaleza.

Una vez dentro nos quitamos las ropas de campesino y nos ponemos la máscara de Ninja, que nos permitirá movernos sin que nos descubran los guardias. Chi puede andar por casi todas partes, pero como Lucky puede impacientarse lo mejor es meterle en el patio lo antes posible. Para ello, nos dirigimos al muro de la fortaleza y atando la cuerda al garfio, lanzamos este por encima de la pared, Con esto, Lucky y Chi vuelven a estar juntos.

Vamos al patio de la fortaleza y de ahi a la caseta del guarda. Las llaves de un tanque estan colgadas de la pared, nos vendrán bien así que las guardamos. Cuando ya no hay "*moros en la costa*" salimos al patio y nos dirigimos a la entrada de la casa.

En el vestíbulo vemos una escalera y un soldado haciendo guardia en el piso superior. A la izquierda está el comedor, donde nos meteremos en cuanto el soldado desaparezca de nuestra vista (así tampoco nos verá él). Una vez dentro, cogemos la botella que hay sobre la mesa y pasamos a la cocina.

En la cocina hay unos pollos colgados (que podemos coger), y un perro que no deja de vigilarnos. Para quitarlo de nuestro camino basta con vaciar la botella en su plato y esperar a que se duerma. Sólo entonces podemos subir las escaleras hasta la habitación del cocinero.

Sobre la mesa hay un cuchillo y al fondo una puerta que da al piso superior. Lo malo es que al otro lado hay un soldado de guardia, por lo que tendremos que pensar alguna maniobra de distracción para sacarlo de ahí.

Volvemos al comedor, con cuidado empujamos la lámpara que hay al fondo, de manera que al caer prenda las cortinas de la ventana. Rápidamente volvemos a la cocina y salimos por la puerta que da al piso superior (el soldado se ha ido a apagar el fuego).

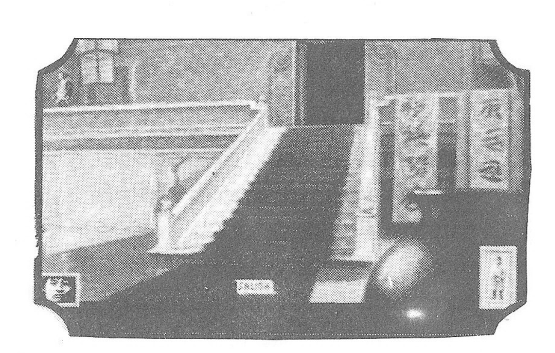
¡¡POR FIN HEMOS ENCONTRADO A KATE!!. Está rodeada de serpientes y en la casa hay un barullo de mil demonios, así que actuar rápido pero con calma. La puerta se puede cerrar por dentro con el cerrojo, lo que nos dará un poco más de tiempo.

Con nuestra pistola disparamos a las serpientes pero no podemos evitar

que una de ellas muerda a Kate...¡lo que nos faltaba!. Cogemos a la chica y nos dirigimos a la ventana del fondo. En la terraza, cogemos el cordon que sujeta la cortina y lo atamos a la barandilla, descolgándonos por él hasta el patio.

En el patio, nos metemos en el cobertizo de los tanques y allí en el tanque que hay dentro. Si hemos cogido la llave que hay en la caseta del guarda, basta con introducirla en la ranura y girarla hasta que el tanque arranque. Si no tenemos la llave podemos usar la palanca para descubrir los cables de arranque y hacer un "*puente*" con ellos. De cualquier forma, salimos disparados hacia el avión.

Una vez en el avión, al estar Kate envenenada por la mordedura de la serpiente, nos dirigimos a Katmandú en busca del antídoto.



III.- KATMANDU

Nos estrellamos en la nieve, en el centro de una tormenta. Hay que buscar ayuda, ¡¡Rápido!!.

Mientras Lucky se "*pasea*" por la nieve, Chi se ocupa de mantener viva a Kate: en el avión hay una manta y una lona. Con la manta abrigaremos a Kate y con la lona haremos un refugio. Tambien podemos darle unos masajes y las hierbas medicinales. Solo queda esperar que Lucky encuentre a alguien.

En realidad es alguien quien encuentra a Lucky medio congelado y acabamos todos en la acogedora cabaña de "*AMA*"...**¡SALVADOS!**.

Necesitamos que la gente del pueblo nos ayude a sacar el avión de la nieve, pero antes tenemos que ayudarles a ellos.

Ama nos aconseja ver al Lama, así que será lo primero que hagamos. Tras engañar a su discípulo nos llevará a presencia del Lama. ¿Es la paciencia una de tus virtudes?. Si lo es dedicate a contemplar el paisaje un buen rato y después háblale. De todas formas no dice gran cosa.

En la taberna encontramos al jefe de la caravana, pero es muy antipático y sólo nos hablará si le invitamos a unos tragos. El caso es que la caravana no saldrá hasta dentro de tres meses, con lo que la única salida es darle la vuelta al avión, para lo que necesitaremos a todo el pueblo. Pero claro, como son todos unos cretinos no nos quieren ayudar a menos que les ayudemos a ellos. ¿Y qué es lo que quieren que hagamos?, ni más ni menos que quitar del paso a su Gobernador. Tras semejante noticia lo mejor es que vayamos a ver al Lama para que nos aclare las cosas.

Hay que tener mucho cuidado con lo que le decimos al Lama, porque es más quisquilloso que una lagartija, y como le digamos algo que no le guste se pone a meditar y no hay quien le saque del Limbo. Lo primero que hay que hacer es pedirle ayuda y cuando nos suelte una "*fineza*" le pedimos una oportunidad; afortunadamente nos la dá y nos explica de que va lo del Gobernador.

Adquiridos nuevos conocimientos volvemos a la taberna e instigamos al jefe de la caravana para que nos ayude. Con darle la pistola esta todo hecho; el pueblo entero atacará la casa del Gobernador y recuperará el pergamino sagrado que este robó al Lama. El pueblo está listo para ayudarnos, sólo nos falta encontrar gasolina.

En la chatarreria hay un chaval que quiere irse con nosotros en el avión a cambio de gasolina. Si no queremos problemas lo mejor es negarse, ya le convenceremos de otra forma. En el suelo hay una caja de cigarros vacía, que la coja Chi. El chaval dice que no quiere a sus padres así que lo mejor es seguirle la corriente y contarle una historia sobre un hacha y una "*carniceria*". Con esto le quitamos la idea de acompañarnos y al final accede a cambiarnos el petróleo por un carro de juguete y el reloj de Lucky. ¿Y cómo hacemos el carro?. Muy facil, con la caja de puros, los palillos chinos y las monedas de Chi. Él chaval nos da una manguera para llenar el depósito, y una vez fuera de la chatarrería podemos arreglar el avión y largarnos de vuelta a Hong Kong...casi.

En al pueblo hay una aficina de telégrafos. Desde ahí podemos mandarle un telegrama a Lomax, pero además nos enteramos de que en Hong Kong hay un follón de cuidado, con lo que cambiamos nuestros planes y decidimos ir a Paris via Estambul, donde tendremos que repostar combustible.

En el caso de que no entremos en telégrafos nos enteramos del lio de Hong Kong cuando estamos a punto de irnos. En definitiva, rumbo a Estambul.



IV.- ESTAMBUL

Nada más bajar del avión comienzan los problemas, el gerente del aeropuerto ha salido y tardará un par de horas en volver. Por otro lado, Kate propone telefonear a su padre y el tipo del aeropuerto nos informa que en el club de oficiales británicos hay un teléfono. Asi, mientras Chi se queda en el avión, Lucky y Kate van a la ciudad.

Llegamos a la puerta de la ciudad, pasamos el arco y nos metemos por el

callejón de la derecha. Una vez allí, Lucky entra en el club de oficiales mientras Kate espera fuera. La salida de Lucky del bar es de película; aparecen unos policías y se lo llevan detenido, dejando a Kate "*desamparada, asustada, lacrimosa y alucinando en cuatro dimensiones*".



Lo primero que hace Kate es ir al palacio del Nabab (al fondo de la calle principal), donde un guarda le cuenta una historia sobre Lucky y la princesa (por fin nos enteramos). En la parte lateral del palacio hay una mujer que habla con las flores y, eventualmente, con nosotros. Nos dice que nos ayudará a cambio de algo de valor, pero Kate sólo tiene su medallón y la mujer no lo quiere. En la puerta de la ciudad había un puesto de naranjas. Si habla con las flores, ¿le parecerá una naranja un objeto valioso?. Vamos a intentarlo.

Cuando vamos a coger la naranja todas las demás se caen y el chico del puesto se enfada con nosotros. Pero como Kate "*ser chica preciosa*" al final se hace su amigo y la regala...¡una FLOR!. A toda velocidad se la llevamos a la mujer del palacio, que nos dice donde esta Lucky encerrado, y que necesitamos algo para cortar los barrotes de su ventana.

En el callejón de la derecha de la avenida hay una tienda de compraventa. Allí hay una sierra para metales que nos vendrá estupendamente, pero como no admiten dólares Kate tiene que vender su colgante.

Con la sierra en nuestro poder volvemos al palacio pero ahora resulta que necesitamos camellos para nuestra fuga. En la puerta de la ciudad hay un camellero...al ataque!!!

El camellero nos pide 200 siclos por un bicho chepudo pero no tenemos suficiente. No nos queda más remedio que jugar con el trilero para aumentar nuestro capital (¡¡OJO!!, hace trampas).

Una vez que tenemos el camello volvemos al palacio y rescatamos a Lucky con la ayuda de la mujer. Luego de vuelta al aeropuerto donde nos espera una "*bonita sorpresa*": el avión salta por los aires hecho pedazos. Todo el mundo nos persigue y nuestra única salida es el Orient Express.

En la estación compramos un billete para Paris y subimos al tren a toda velocidad, escapando por los pelos. El resto es el final..o el principio, dependiendo de como lo juegue cada uno.

Mercedes Bermejo Solera



KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

SIERRA, 1992.
Versión 1.000.
CREDITOS

Guión y Diseño: *Roberta Williams, Jane Jansen.*
Producción: *William D. Skirvin.*
Dirección: *Roberta Williams, William D. Skirvin, Jane Jansen.*
Dirección de Arte: *William D. Skirvin.*
Música: *Chris Braymen.*
Programación: *Robert W. Lindsley.*
Control de Calidad: *Robin Bradley.*
Manual: *Jane Jensen* (Texto). *John Schroades* (Ilustraciones). *Mark Empey* (Diseño).
Introducción: *Kronos (Stanley Lui, Albert Co).*
Cinematografía: *Rod Fung, Bob Bellew.*
Texto y Diálogos: *Jane Jensen.*
Arte: *Michael Hutchinson, John Schroades (Jefes de Equipo), Russell Truelove, Deanna Yhalkee.*
Asistentes de Arte: *Darlou Gams, Tim Loucks, RickMorgan, JenniferShontz, Cindy Walker, Karin A Young.*
Asistentes de Programación: *Randy MacNeill, Robert L Mallory, Victor Sadauskas.*
Programación Adicional: *Doug Oldfield, Carlos Escobar.*
Música Adicional y Efectos de Sonido: *Dan Kehler, Rick Spurgeon.*
Control de Calidad Adicional: *Mike Brosius, John Radcliffe.*
Servicio Comercial: *Rob Koeppel.*
Desarrollo de Sistema: *Ken Koch, Dan Foy, Larry Scott, Chris Smith, Jack Magné, Terry McHenry, Chad Bye, Mark Wilden, J Mark Hood, Brian K Hugues.*
Agradecimientos Especiales: *Tammy Dargan, Rebecca Sebastian, Mark Seibert, Fresno State University KQVI Beta Testers (Anda que no os habéis ahorrado pelas con éstos!).*

DINAMOMETRO ESCARLATOMETRICO (R)
** Mal. ** Psé. *** Bien. **** Muy Bien. ***** Histórico.*
! Sólo para aficionados a este tipo de juegos. !
! Disfrutable por todo el mundo.

*KING'S QUEST VI: ****

! Siento haber dado una calificación tan baja teniendo en cuenta lo emblemático del juego, pero es precisamente por eso: mientras el argumento es increíblemente fresco para una sexta parte de una serie, hay que decir que hay unas cuantas patinadas gráficas importantes; sólo la imagen digitalizada de Cassima tal que en melancólica pose en su almena, ya le ha quitado al menos una estrella; y hay unas cuantas cosas más... En definitiva, para la serie que normalmente sienta los precedentes de los juegos que van a seguir en el próximo par de años, el **King's Quest VI** *muestra una indefinición de caminos en la cuestión gráfica que, al menos a mí, me resulta bastante preocupante. Y no nos dejemos encandilar por la introducción: no está hecha por Sierra. Aparte, la música es un curioso refrito de temas de otros juegos (se puede organizar un concurso "¿*Dónde he oído yo eso antes?*". Para empezar, una pista: fijáos especialmente en el* **Laura Bow II** *y el* **Quest for Glory I** *versión nueva).*

KING'S QUEST VI WALKTHRU

(Después de cada apartado, entre paréntesis, los puntos totales tras hacértelo).

HASTA EMPEZAR A VIAJAR

* En la playa donde comienzas, coge tu anillo real (es un pequeño brillo sobre la arena); mueve el tablón grande, abre el arcón y coge la moneda. (3)

* Ves al castillo y habla con los guardas; enséñales el anillo para que te dejen entrar a ver al visir. (8)

* En el pueblo, habla con el vendedor de lámparas.

* Ves a la librería y habla con el tendero. Coge el libro gratuito cerca de la entrada. La estantería de más a la derecha de la pantalla es de Poesía; coge un libro y léelo. Cuando acabes, caerá una página al suelo; cógela. Señala el libro de magia del escaparate para que el tendero te diga cómo comprarlo. (14)

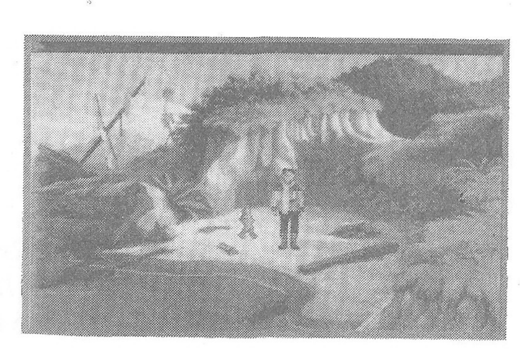
* Sal del pueblo por el N; pasarás por la casa de una Bella Doncella Tiranisada por su Madrastra, pero no intentes ayudarla ni violarla ni nada, que de momento será inútil. Sigue hasta el muelle. Una vez allí, no hagas caso del niño hasta que se esfume, y entra en el barco. Habla con el marino, que te pondrá un poco al corriente de las islas (¡Qué manía con hacer juegos de islas! Al menos, hacia el final tienen la decencia de hacer un guiño descarado al **Monkey 2**); coge la pata de conejo de la suerte de la mesa; no, no es que dé suerte a la mesa, es que está encima de la mesa, o sea, que no es de la suerte de la mesa, es de la suerte en general, pero está encima de la mesa, bueno, en realidad, es más bien una mesilla, no llega a mesa, porque es más pequeña, más pequeña que la mesa, no que la pata, que en realidad tampoco es una pata entera, sólo es la mano, aunque tampoco se le puede decir mano, o sea, que la mesa tiene una pata, bueno, en realidad tiene varias, como todas las mesas, pero una de ellas es de conejo y está encima, de la mesa, no de la pata. ***¡BUENO! ¡BASTA YA! ¡COGE EL AMULETO DE LA SUERTE HECHO CON UN TROZO DE PATA DE CONEJO QUE ESTA SOBRE LA MESILLA EN EL INTERIOR DEL BARCO DONDE HABLAS CON EL MARINO! (17)***

* Vuelve al pueblo y entra de nuevo en la librería; si te encuentras a un payaso, habla con él y, para demostrar tu identidad, enséñale el anillo (si no está, vuelve más tarde hasta encontrarlo, al payaso, no al anillo, que lo llevas tú, ***¡VAAAALE! ¡BASTA! ¡PIEDAD!***. Habla con él, y ves volviendo de vez en cuando para que te ponga al día, especialmente tras volver de las Catacumbas. ***¡SI! ¡AL VOLVER TU, NO EL PAYASO! ¡EL PAYASO NO VA A LAS CATACUMBAS, VA AL CASTILLO! ¡PERO SI AHORA NO HE DICHO NADA! ¡BUENO, POR SI ACASO! ¡YUJU, YUJU! ¡DIOS MIO, CREO QUE ME ESTOY VOLVIENDO LOCO! ¡ES HORA DE MI PASTILLA! (21)***

* Ves a la Tienda de Empeños y habla con el dueño. Si ya has hablado con el payaso, cambia tu anillo por el mapa mágico. Dale la moneda y elige el ruiseñor de juguete. Coge un caramelo del mostrador. (29)

* Al salir del pueblo, entre éste y el castillo, verás un ruiseñor de verdad en un árbol (si has hablado con el payaso, ya sabes quién es, el ruiseñor, no el payaso, que eso ya lo sabías antes y *¡AAAAGGHHH! ¡OTRA VEZ NO! BUENO, NO LO HARE MAS...*. Usa el ruiseñor de juguete para llamar la atención del de verdad (de momento sólo eso). (33)

* Si vuelves al pueblo, verás que el dueño de la casa de empeños tira unas cuantas cosas a la basura (si no lo ves, ya lo hará más tarde); busca por entre lo que ha tirado y encontrarás un frasco de tinta invisible -como es invisible, parecerá que está vacío-. Ahora ya puedes empezar a viajar (para hacerlo desde cualquiera de las islas, vete a la costa, usa el icono de la mano sobre el mapa y después señala tu destino). (34)



PUZZLES HASTA LAS CATACUMBAS

* Ves a la Isla de la Montaña Sagrada y coge las dos cosas tiradas en la playa, o séase, la pluma y la flor apestosa. (37)

* Ves ahora a la Isla de las Maravillas y habla con la ostra insomne; fíjate en lo que le está haciendo daño. Léele el libro increíblemente aburrido y, mientras bostece, cógele la perla. Coge también la "*frase incompleta*" que flota en el mar, cuando se acerque a la orilla. (41)

* Al intentar salir de esta pantalla, aparecerán cinco gnomos guardianes alertados por el visir después de que su espía te viese conseguir el mapa mágico. Cada uno de los gnomos representa uno de los sentidos, y tendrás que irlos engañando uno por uno para que no se den cuenta de que eres un hombre. Al primero (olfato), ponle en la narizota la flor apestosa; con segundo (oído) usa el ruiseñor de juguete; al tercero (gusto) dale el caramelo de menta; haz que el cuarto (tacto) toque la pata de conejo en vez de a tí; y ante el quinto (vista) aplícate la tinta invisible. (51)

* Solucionado esto, ves hacia la derecha. Intenta coger cualquier libro y habla con el Gusano de Biblioteca (lo que aquí llamamos un Ratón de Biblioteca), aunque de momento no podrás hacer nada con él. Mira a la araña (una Viuda Negra) y habla con ella, ni que sea por diversión. Tira del hilo que cuelga de la tela por abajo y rápidamente coge el trozo de hoja a la izquierda; lo que leerás es la respuesta a una adivinanza que te pondrán mucho más adelante, en un contexto totalmente diferente, y de todas

formas tan fácil que adivinarás la respuesta antes de acordarte de esto. Y además, por una vez que he conseguido hacerme un Sierra con todos los puntos... (no lo conseguía, precisamente, desde el **KQV**... Qué tiempos aquellos, cuando un **King's Quest** era SIN DUDA lo mejor a lo que jugar...). (54)

* Pero, ¡volvamos al **KQVI**! ¡Oh, sí, qué buena idea! Bueno, pues sal de esa pantalla, vuelve a la de la ostra, y ves al norte. En el pantano, coge la planta en forma de botella de leche (por cierto, ¿habéis visto la planta en forma de pastelito del **Rex Nebular**? Ah, bueno, habíamos dicho de volver al **KQVI**...). En el jardín, coge el tomate podrido, mira por el "*agujero de la pared*", intenta cogerlo -no lo conseguirás-, y pasa por la puerta. Habla con los caballos de ajedrez. Coge la bufanda que dejará la reina roja. De nuevo en el jardín, coge a toda velocidad la lechuga congelada, ves a la playa y dirígete a la Isla de la Bestia. (58)

* Al llegar, y sin mirar más, ves rápidamente a la segunda pantalla y lanza la lechuga en el lago hirviendo (si tardas mucho, ésta se fundirá y tendrás que ir a por otra). Pasa al otro lado, coge la lámpara y sigue hacia el norte. Allí no hagas caso del jardinero (en este juego, no hagas caso de nadie a quien le brillen los ojos) y, cuando éste desaparezca, LENTAMENTE y alejándote lo más posible de la verja, coge el ladrillo que ha caído del muro. Vuelve sobre tus pasos hasta la costa, habla con la extraña criatura (el "*hanging participle*"), dale la frase incompleta y cógela para devolverla a su hogar, en la Isla de las Maravillas con el "*Bookworm*"; él, a cambio, te dará el "*libro raro*" que tendrás que ir a dar al librero de la Isla de la Corona para que te dé el libro de magia (antes léetelo), y, ya que estamos, también puedes leer el nuevo cartel en la pared del pueblo). En la tienda de empeños, da la perla al dueño para que te devuelva tu anillo real y cambia el ruiseñor de juguete por la flauta. (72)

* Da el anillo al ruiseñor para que se lo lleve a Cassima ***(¡OJO! ¡NO LE DES EL ANILLO HASTA HABER HABLADO CON EL PAYASO POR PRIMERA VEZ, QUE SINO NO PODRAS COMUNICARTE CON EL!)***. Al cabo de un momento y una imagen digitalizada LAMENTABLE (lo siento), el ruiseñor volverá con una cinta de pelo de Cassima; cógela y desenreda el pelo dentro de tu inventario. Da ahora al pájaro la hoja del libro con el poema; a cambio, Cassima te devolverá una nota. (79)

* Vuelve a la Isla de las Maravillas; da la "*botella de leche*" a uno de los repollos del jardín; los otros se pondrán a llorar, y tendrás que coger algunas lágrimas con la lámpara de la Isla de las Bestias. Toca la flauta para las tímidas "*wallflowers*" (en inglés, se llama "*wallflower*" al típico colgado de las fiestas, el que se queda sentado sin bailar); verás una escena realmente maravillosa, a toda la altura de lo mejor de Sierra; el caso es que, cuando las flores se distraigan bailando y dejen al descubierto al "*agujero de la pared*", podrás cogerlo sin problemas. Coge también la taza de té

que aparece en la silla. (86)

* En el pantano, intenta coger lodo con la taza; a partir de aquí, podrás tener una divertida conversación con un tronco, al que harás un favor -y te lo harás a tí mismo dándole el tomate podrido. A consecuencia de lo que pase, podrás coger el lodo del tronco. (90)

* Vuelve de nuevo a la Isla de la Corona y cambia la flauta, esta vez por la lámpara. Dirígete a la Isla de la Montaña Sagrada, y prepárate, que ya estás cerca de las Catacumbas.

* Pero primero tendrás que subir la montaña. Se trata de ir acertando los acertijos para que se vayan descubriendo peldaños hasta llegar a la cumbre. Básicamente son las protecciones, salvo la primera, que es formar la palabra "*RISE*" con una letra de cada una de las palabras de la frase, y la quinta, que es formar "*ASCEND*" de la misma manera que en el primer problema. (95)

* Al llegar arriba, de nuevo, no hagas caso de la amable viejecita hasta que se esfume, y después entra en la cueva (no, todavía no son las Catacumbas). Usa la lámpara de la tienda de empeños para poder pasar a la pantalla siguiente a través del agujero de la derecha. Una vez allí, coge las hojas de menta del fondo y vuelve hasta la entrada. Sal y dirígete al norte, donde tendrás una importante conversación y te darán la oportunidad de ir a las Catacumbas cuando estés preparado. Gracias a este fastuoso Walkthru, ya lo estás, así que puedes entrar cuando quieras. (99)

LAS CATACUMBAS (POR FIN)

* Este es el mapa de las fastuosas Catacumbas: Todas las pantallas comunican con las vecinas, salvo en la fila de las Baldosas del Nivel 1 en las tres de más a la izquierda, que no comunican con las de debajo, y entre las habitaciones 7 y 8 del Nivel 2.

```
     NIVEL 1                    NIVEL 2

  1 * *     * 2             A     *
      * 3 * *             * * * * * * * E
      *     * *           *   *   A     *
      4                 * * * * 7 8   A *
  A * * 5 *   6           *       *     *
  * * *   * * *           * *   * * * * *
  *   *   *   A             * * *   A
A * * * * E                   *
```

E: Entrada.
A: Agujero (pantalla a evitar completamente!).
1: Monedas en cadáver.
2: Bajada al 2° nivel.
3: Trampa del techo.
4: Escudo.
5: Baldosas.
6: Calavera.
7: Ruido.
8: Minotauro.

* Pues esta vez tampoco es para tanto, ¿verdad? Ves con cuidado de evitar siempre las pantallas de los agujeros (por más que intente atraerte algún misterioso personaje, que resulta ser el de

E D I T O R I A L

Estimado amigo (o amiga):

Este libro de soluciones que tienes en las manos no es un ejemlar aislado realizado por varios autores. Cada una de las personas que han realizado estas soluciones, así como el que redacta esto, pertenecen al CAAD, siglas del Club de Aventuras AD.

El CAAD es un club de y para aventureros. Tenemos una publicación bimestral (de hecho, este libro es parte de nuestra tirada), en la que se tratan todo tipo de temas relacionados con la aventura, no sólo soluciones como en este. Tenemos secciones para todos los gustos, y entre ellas puedo citar programación de aventuras, resolución de dudas y bloqueos en juegos, desarrollo de argumentos, pasatiempos, mapas, introducción a la aventura y otras muchas cosas que no cito por falta de espacio.

En el CAAD se han iniciado multitud de nuevos aventureros, entrando más de lleno en el mundo de la aventura y conociendo campos que les erán totalmente extraños, ya que el CAAD no se limita a la aventura por ordenador. Tenemos amplias secciones de juegos de rol e incluso de juegos por correo.

Para formar parte del CAAD y ser socio, tan sólo debes mandar un giro postal o un cheque a nombre del club por valor de 1.500 (mil quinientas pesetas) a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD

Apartado de Correos 319

46080 VALENCIA

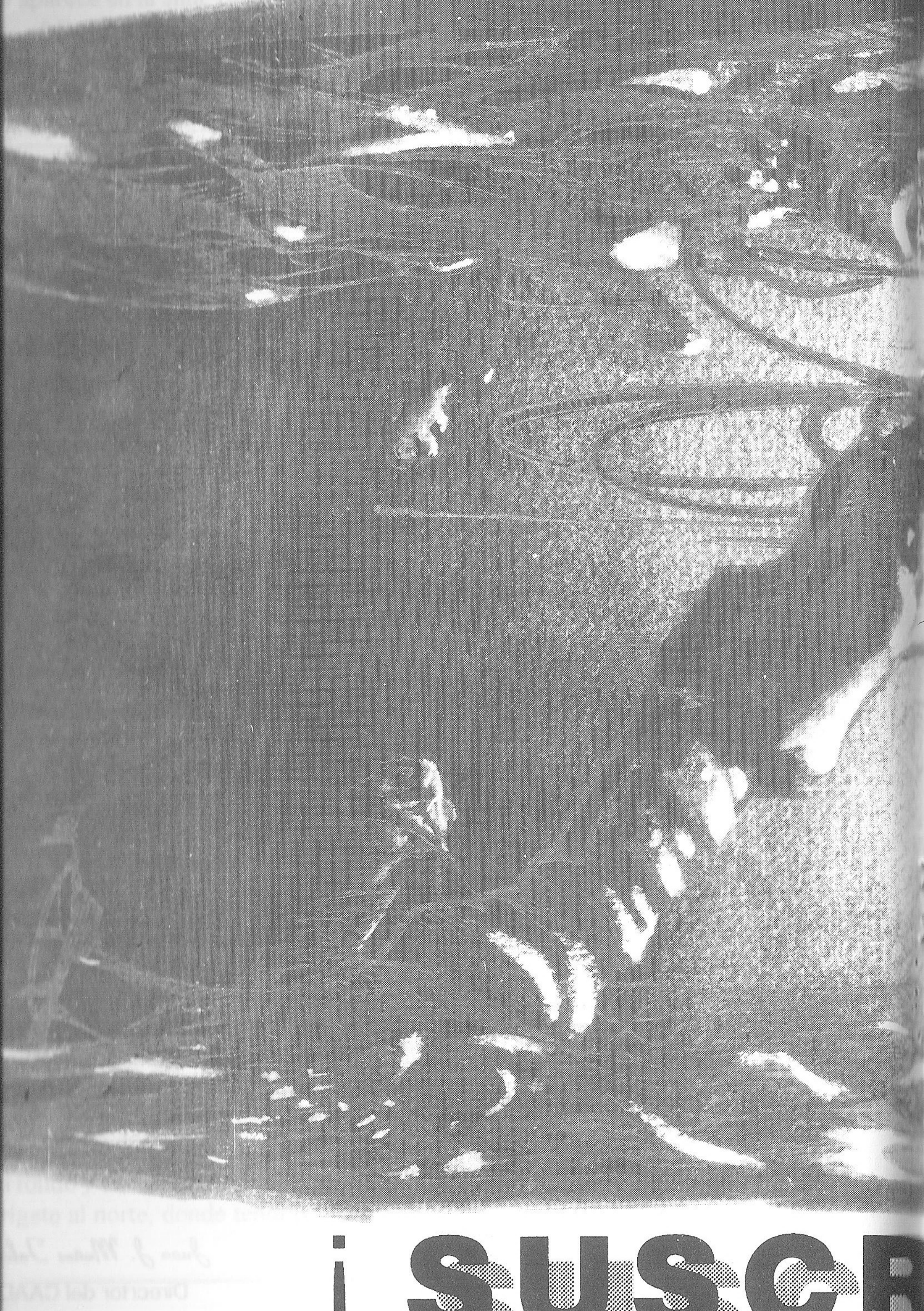
Ello te dará derecho a recibir inmediatamente tu tarjeta personal y exclusiva de socio, en la que consta tu número de miembro del CAAD, así como a recibir en tu domicilio cuatro ejemplares de nuestra publicación en un periódo de seis meses.

Si decedes ser socio directamente, manda el cheque o el giro junto con tus datos personales y pasará a formar parte de esta gran comunidad aventurera. En caso de que desees recibir una información más completa sobre el club y sus actividades, escribenos a la dirección arriba reseñada y te la enviaremos sin tardanza.

Y esto es todo. Esperando que tu también te unas a nosotros, se despide tu amigo:

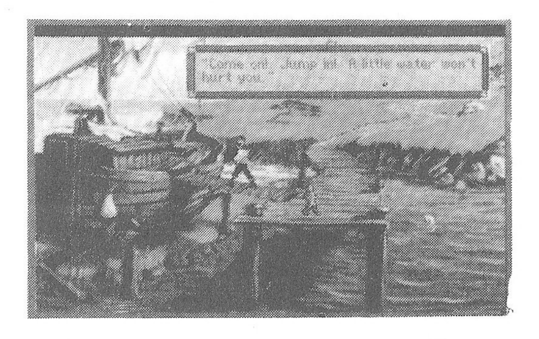
Juan J. Muñoz Falcó

Direcrtor del CAAD


¡SUSCR


IBETE !

iempre), y coge las monedas de los ojos del cadáver (1), el escudo (4) y la calavera (6). Pasa la habitación de las Baldosas (5) caminando tal como indica el manual. Pero, por si éste te ha salido volando por la ventana en una noche particularmente tormentosa, la solución es: Rosa (la de la derecha del personaje), Rosa, Rosa (formando una diagonal), Guadaña, Corona, Paloma, Calavera. La trampa del techo



(3) se soluciona metiendo el ladrillo de tu inventario entre los engranajes. Al bajar (o más bien caer) al 2o. Nivel, usa la lámpara de la tienda de empeños. (109)

* En la pantalla 7 oirás unos ruidos mucho más cercanos que hasta ahora. Pon el agujero en la pared de la derecha y mira a través de éste. Ya puedes dirigirte a la habitación del Minotauro (mueve el tapiz para entrar). Háblale, ves hacia el fondo de la pantalla, tocando la pared al lado del abismo, y, tal como sugiere la música, usa la bufanda de la reina roja tal que como una capa de torero. Tras la caída del Minotauro al abismo, pasarán un montón de cosas, y aparecerá una nueva isla en tu mapa. (121)

LAS ISLAS DE LAS NIEBLAS Y DE LOS MUERTOS

* Ves a la Isla de las Maravillas. En el jardín, encontrarás sobre la mesa una poción que dice "*Bébeme*". De momento, no lo hagas, sólo cógela. (122)

* Ves a la Isla de la Corona. Habla por última vez con el payaso en la librería. Después, ves a la tienda de empeños y tómate la poción ante el "*misterioso*" enmascarado, que se irá encantado de verte muerto... En la escena animada siguiente, fíjate en la forma de la lámpara en que se mete el genio (tendrás que recordarla más tarde en el juego). (125)

* Es momento de conocer una nueva Isla, la de las Nieblas; tendrás que hacer dos viajes hasta ella. En el primero, sobre todo, limítate a ir hacia la izquierda; si no, no durarás mucho. Allí, en el pueblo, coge la guadaña y un trozo de carbón y vuelve a salir zumbando, esta vez hacia la Isla de las Maravillas. Allí, visita de nuevo a las reinas blanca y roja y entrégales el carbón; a cambio, te darán un huevo podrido, que, a pesar de las apariencias, te será de lo más útil. Y con esto acabarás del todo con la Isla de las Maravillas. (128)

* Ves ahora a la Isla de la Bestia, entre otras cosas para descubrir por qué se llama así. Vuelve al jardín y pasa a través del arquero usando el escudo de las Catacumbas. Cuando se cierre el muro

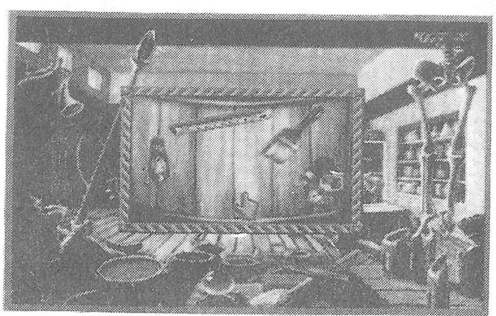
de rosas ante tí, córtalo con la guadaña. Justo después conocerás a la Bestia (sí, la del cuento). Ahora tienes que ir a buscar a la Bella, que ya te imaginarás quién es... antes, coge una rosa para ella. (136)

* Ves a la Isla de la Corona y habla con la Bella (es la chica del jardín). Convéncela de casarse con la Bestia dándole la rosa y el anillo de la Bestia; ella accederá inmediatamente (¡Toma ya! ¡Amor ni siquiera a primera vista!). Tras la escena romántica, de nuevo en la Isla de la Ex-Bestia, pon el agua sagrada del Oráculo en la lámpara de la Isla de la Bestia; añade agua de la fuente a la mezcla en la lámpara, y lanza sobre ésta el hechizo de Crear Lluvia (abre el libro de magia y marca "*Cast Spell*" en la página derecha correspondiente; para pasar la página, sólo tienes que señalar la flecha que aparecerá en el cursor cuando señales una de las esquinas). Coge otra rosa. Vuelve a la Isla de la Corona (¿en este juego no hay un bono-viaje?) y da la rosa al ruiseñor. (148)

* Ya puedes volver a la Isla de las Nieblas, y, esta vez, sí enfrentarte a los druidas: tu hechizo te protegerá. Se te quemará la ropa de la Bestia, que es una de las maneras de entrar después en el castillo, pero es igual; total, entrar así te iba a dar menos puntos, y después de todo, tú eres muy hombre para hacer esas cosas... y ya que eres muy hombre, coge unas pocas brasas con la calavera y sal corriendo a la Isla de la Montaña Sagrada antes de que se enfríen. Antes de subir, añade a la calavera el pelo de Cassima y el huevo podrido.

Una vez arriba, abre el libro de magia y hechiza al caballo alado, que te llevará a la Isla de los Muertos (si has hecho alguna exploración especialmente creativa antes, verás cómo ya la conoces... o sea, que, lógicamente, es a donde vas a parar cada vez que te mueres en el juego). (158)

* Una vez entre los muertos, aviso: no dejes que se te acerquen demasiado los zombies, porque te harán rápidamente de los suyos. Habla con los dos fantasmas, que resultan ser los padres de Cassima (no creo que te resulte una gran sorpresa). Ella te dará un ticket de entrada al Reino de los Muertos. Si vas hacia la derecha te encontrarás con otro fantasma, el de una madre; habla con ella y te



dará un pañuelo para entregar a su hijo fantasma que se ha quedado perdido en la Tierra (ya lo encontrarás). (160)

* Al llegar a las mismas puertas, tendrás que hacer un gran -y merecido- homenaje al **Monkey Island 2** (si esto es pertinente en el juego abanderado de *Sierra* queda a lo que piense cada uno; al

menos, está muy bien hecho). ¿Que a qué me refiero? Usa el xilófono a la derecha de la pantalla y lo verás... ¿Te suena la música? Por cierto, si te interesa, no es creación de la Lucas, es una canción popular americana que se llama "*Dry Bones*" ("*Huesos secos*") con una de las letras con más mala leche de la Historia. En fin, el caso es que, entre el frenesí del baile, al guardia se le caerá una llave, que tendrás que coger rápidamente. Es una llave maestra, "*skeleton key*" en inglés... Por cierto, otro concurso: ¿Cuántas veces se ha usado este mismo juego de palabras en Aventuras Gráficas? Dos ejemplos: el **Laura Bow 1** y el **Maniac Mansion**; hay unos cuantos más. Y VOLVIENDO A NUESTRO JUEGO - a ver si esta vez dura-, dale el ticket al portero y entra. (166)

* En la siguiente pantalla encontrarás el cadáver de un caballero; cógele el guantelete (y no te preocupe si por el camino te atraviesa algún espectro...). Después te toparás con Creonte; si ya conoces al personaje, sabrás lo que tienes que darle, ¿para qué crees que ponían monedas en los ojos de los muertos? Efectivamente; ya que la tarjeta multiviaje no te servirá de mucho, dale las dos monedas del muerto de las Catacumbas. Pero, antes de subirte, no dejes de coger agua del río con la taza. (171)

* Al llegar al otro lado del río, intenta pasar por la puerta; después de intentar comérsete, te pondrá una adivinanza un poco tontita, la verdad. La respuesta es muy sencilla; casi es más difícil recordar dónde has visto esa misma respuesta antes... La respuesta es "*LOVE*", y estaba en la parte del libro de adivinanzas del Bookworm que se había quedado la araña. (174)

* Una vez ante el Diablo en persona (lo que ves no es más que una representación dramática; el verdadero lleva bigote, se llama Mike Dawson y se dedica a ponerse a sí mismo de protagonista en ciertos juegos lamentables... claro, cómo iba a hacer un Hint sin una referencia a mi juego favorito... Los que me conocen ya saben de qué hablo, y los que no, mejor para ellos). Bueno, al grano: lánzale el guantelete para desafiarle; recuerda las palabras de los druídas y, para cumplir con tu objetivo, muéstrale el espejo que te había dado la Bestia. (180)

FINAL EN EL CASTILLO

* En la Isla de la Corona, cambia tu lámpara de la Isla de la Bestia por otra al vendedor callejero; elige la que es igual a la del genio (es la alargada azul). Después prepara el último hechizo, "*pintura mágica*". Cambia en la tienda de empeños la lámpara por la brocha. Añade la pluma negra a la taza y ves a la pared del Castillo, en la pantalla a la izquierda de la de los guardas (deben ser muy cortos de vista, porque tienen orden de no dejar que te acerques). Utiliza la brocha para pintar una puerta en la pared, "*Cast Spell*" con el libro, y entra. (188)

* En la pantalla por donde entres, verás tres puertas seguidas a la derecha; entra por la central (son las mazmorras). Allí encontrarás al fantasma del niño; habla con él y dale el pañuelo de su madre

(la fantasma de la Isla de los Muertos); él, a cambio, te hablará de un pasadizo secreto dentro del mismo castillo. Sal y, de nuevo en la pantalla anterior, dirígete a la derecha. Entra en la puerta de la derecha de la pantalla siguiente, la habitación de Jollo, y dale la réplica de la lámpara del genio. Después sal y dirígete al norte. En la siguiente pantalla encontrarás una armadura; presiona su brazo derecho y entra por la puerta del pasadizo que se abre (Por cierto; si eres poco cuidadoso y te detienen, no te preocupes: la primera vez, te liberará Jollo; la segunda, usa la llave maestra; y a partir de la tercera, a restaurar tocan. Ninguna de tus huídas te dará puntos). (196)

* Dentro del pasadizo verás un agujero en la pared; mira a través de él. Sube por las escaleras y ves avanzando. El próximo agujero dará a la habitación de Cassima; mírala, habla con ella y dale la daga que te habían regalado en las Catacumbas. Sigue avanzando; el siguiente agujero da a la habitación del visir. Al mirar por él, verás que se va. Sigue adelante y llegarás a una pared donde se puede intuir el perfil de una puerta. Pasa por ella, y entrarás en la habitación del visir. Abre la caja en la mesilla de noche y lee -y memoriza la palabra en el papel. Usa la llave maestra en el cofre, y coge la carta incriminadora. Sal por donde has venido. (206)

* Vuelve de nuevo a la pantalla por la que has entrado en el castillo. La puerta de la izquierda responde sólo a la voz. Para que la puerta se abra, tienes que juntar lo que has oído decir a los guardias y el trozo de papel de la habitación del visir; es decir, teclea ALIZEBU. Una vez dentro, levanta la sábana y mira cada uno de los objetos sobre la mesa. (210)

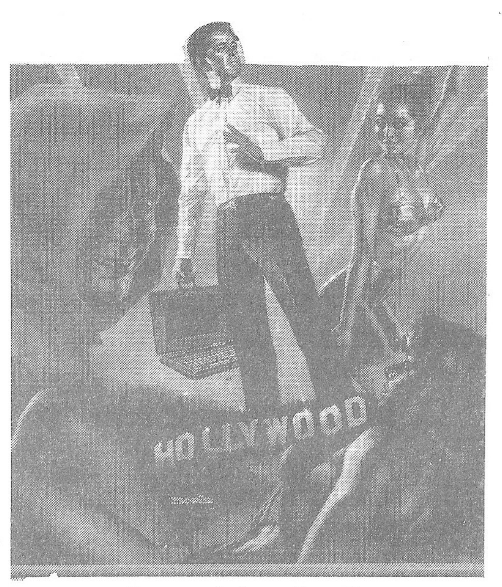
* Al volver a salir, oirás los primeros compases de la marcha nupcial. Tal que en la película "*El Graduado*", corre hasta la puerta sobre las escaleras, en la pantalla donde está también la puerta de la habitación de Jollo, y entra por ella (total, es el único sitio a donde podrás ir, ya que te estarán persiguiendo por todos los lados); aparecerá el jefe de la guardia real y, como eres de noble cuna, te dará una oportunidad de explicarte: dale la carta comprometedora del visir. (213)

* Al entrar en la propia boda, habla con el visir o "*Cassima*"; aparecerán los padres de la chica para ayudarte. El visir escapará; tú persíguelo. Cuando le enganches y aparezca el genio para ayudarle, Jollo te pasará su lámpara; úsala con el genio para hacerte su dueño, ya que, como te han dicho antes en el juego, en el fondo es bueno pero se debe a quien tenga su lámpara y bla, bla, bla... En fin, el caso es que sólo te queda el propio visir. Coge la espada de la pared y "*atácale*" con ella; aunque tus resultados dejen bastante que desear, darás tiempo a Cassima para clavarle la daga que le habías dado. Bueno, pues ya está. Ahora relájate y dedícate a mirar ese final a la altura de los mejores **Sierra**, y recuerda que si lloras por la emoción de este final, las lágrimas no te dejarán ver por fin la aparición del único y genuíno Rey Graham, ¡por fin! Bueno, felicidades. Lo has conseguido. Ahora, a esperar otro par de añitos al **KQVII**... o a la versión CD-ROM de este **KQVI**, que promete bastante... desde luego, el trozo de la cancioncilla "*Girl in a Tower*" promete ser totalmente estilo Lloyd Webber; creo que realmente valdrá la pena... (231)

DINAMALI ESCARLAZEBU
Noviembre 1992
Versión 2.00: Abril 1993.
Versión 3.00: Abril 1993.

¡APOYA A LOS FABRICANTES DE SOFTWARE DE CALIDAD!

¡No juegues con copias pirata sin sentir muchos remordimientos!



Lost in L.A.

INTRODUCCION: En este *HINT* voy a poneros una de las varias soluciones que hay para pasar el juego. Que lo paséis bien y....

Buena Caza.

Venice Beach.

Dirígete a la izquierda de la pantalla y pulsa sobre la máquina de periódicos, intenta abrirla, y luego lee el diario. En él pone que habrá un eclipse. Ahora dirígete a la izquierda y habla con el socorrista. Habla con él usando cada uno de los diálogos, dejando para el final el del eclipse. Una vez hagas esto, cuando se quede mirando arriba y se produzca el eclipse, coge el pañuelo de su cuello. Vuelve a *THE PIT*, dos pantallas a la derecha, y habla con las chicas culturistas, te darán información importante e incluso el nombre de un policía de tráfico llamado *ROCK* al que podrás encontrar en Hollywood Boulevard. Asegurate de haber agotado todas las posibilidades de trabajo antes de marcharte. Las chicas no te hablarán a menos que hayas hablado con el salvavidas.

Rodeo Drive.

Sitúate sobre el mapa de L.A. moviéndote por la pantalla hacia la derecha. Tras la secuencia "*Mientras tanto....*" pulsa sobre el cartel de Rodeo Drive ubicado en el centro del mapa. Una vez llegues a Rodeo Drive dirígete al coche intenta cogerlo (No podrás, y también te quedarás con las ganas de probar mi coche), despues dirígete a la derecha de la pantalla, y pulsando sobre la paloma que hay junto a los arbustos, la asustarás, levantará el vuelo, y dejara un "*recuerdo*" en "*mi*" coche (por cierto, tengo que matarla). Usa la tarjeta de crédito del inventario sobre el parabrisas del coche para recoger los residuos fisiológicos, que aunque no lo creas, los necesitarás mas adelante (y de paso me limpias el coche, que el pobre no tiene culpa).

Hollywood Boulevard

Vuelve al mapa y aprieta sobre el Hollywood ... que aparece en la parte superior del mapa. Dirígete al policia que hay regulando el "*denso*" trafico. Este poli.. está una pantalla hacia la izquierda. Habla con el para informarte de cómo está llevando la policia las desapariciones y que la base de datos de L.A.P.D es la unica forma de acceder a la información. Dirígete a la pareja que está en la esquina de detrás de Rock y cuando les

firmes un autógrafo te daran un mapa "*igualico*" al que tú tienes. Ahora es el momento de ir al mapa de nuevo, pero esta vez para pulsar en el cartel Sunset & Vine. Una vez llegues, dirígete a la pantalla de la derecha, donde podras encontrar un vendedor ambulante, dale el mapa y que se deje de rollos, el te dará un teléfono móvil.

Blade y Murry

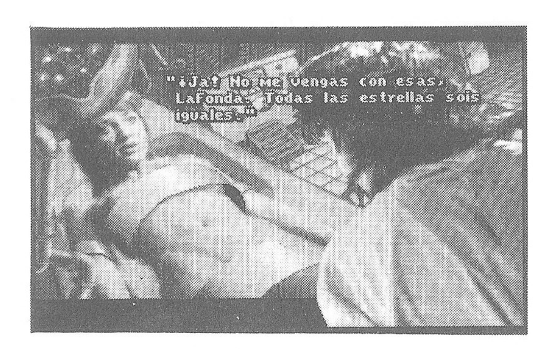
Vuelve a Hollywood..... y dirígete hacia la derecha. Habla con el "*menda*" de la esquina. Se llama Blade. Blade no es hombre de muchas palabras, (aunque sí de mucha filosofia je, je) pero te dirá que está esperando una llamada telefónica. Dale el teléfono móvil en cuando te diga eso. El llamará a un colega suyo que tal tal tal y tal y te dara la palabra clave que necesitas para entrar en la base de datos (*ELVIS*). Cruza la calle y entra en el hotel Murry, habla con el conserje y te dirá que el tío de enfrente no se llama Blade, se llama Chico de la Paz. Cuando salgas mira debajo de su brazo, ese papel amarillo te hace falta. Vuelve a entrar y dile que para qué sirve. Te dirá que es un pase para el espectáculo de las peleas de chicas Club Mud, cógelo. También te entregará una caja con un carrete de fotos. Ahora ya te puedes pirar.

Star Photos

Dirígete de nuevo a Blade y llámale Chico de la Paz. Pídele consejos sobre ser un tipo duro. Te hablará de una pandilla de raperos que se hace llamar de Boyz, y frecuentan la tienda de empeño de Lou, y también te dirá cómo hacerte respetar por ellos. Una vez hayas hablado con Blade dirígete dos pantallas a la izquierda, donde esta el policía, y entra en la cabina de fotos que hay a la izquierda. Dale a la chica el carrete de fotos que te dio Murry, ahora hazte una foto con LaFonda Turner

La tienda de empeño de Lou.

Una vez hayas hecho la foto sigue por la parte inferior de la pantalla hasta llegar a la tienda de empeño. Si no les das el pañuelo a The Boyz despues de haber hablado con Blade no te dejaran entrar. Cuando hayas entrado en la tienda intercambia la foto por el ordenador.



Club Mud.

Cuando tengas el ordenador dirígete a Blade y una vez llegues a él, sin decirle nada vas hacia la calle de la derecha. Poco despues e encontrarás en la

entrada del club Mud. Despues de un ratillo estarás en la habitación con las luchadoras de barro y te preguntarán si pueden hacer algo por tí, diles que quieres un disco del *DOS*. Cuando tengas el disco del *DOS* estará Les con él en la mano ante en ordenador. Pon cargar en el ordenador y luego comprobar el sistema. Introduce la palabra clave (*Elvis*). Ahora ya dispones de la información necesaria para ir a los estudios.

Paramounds Studios

Pulsa sobre los estudios y cuando el portero no te deje entrar le dices la razón por la cual quieres entrar. Dirígete al segundo hangar. Pulsa el *"? "* y abre la puerta. Estás en la película de terror. Usa el recuerdo de la paloma en el casco del barco. De no hacer esto el juego acabará. Navega hacia la casa que esta al otro lado del lago. Abre la puerta de la casa. Aparecerá un tío de negro que te meterá un hachazo, no te preocupes mi amigo son FX, coge el hacha y dirígete a la puerta del cartel. Aparecerás en un estudio de grabación interrumpiendo un vídeo de Maladona. Te convertirás en *ALGO IMPORTANTE*.

Sunset & Vine
Toni Leoni

Una vez que haya sido descubierto, Les aparecera sobre el mapa de L.A. dirígete al cartel de las calles Sunset ..... Dirígete calle arriba. Abre la puerta que al lado del portero. Les aparecerá en la oficina de Toni Leoni. Necesitas un fotógrafo.

Luther Blue y el Dr. Nick.

Ahora tienes que ir donde estaba el vendedor ambulante y entrar en la casa de fotografía. Luego ir al medico de Rodeo Drive, ponerte la nariz postiza, y regresa al fotógrafo, te hará las fotos y vuelve a Toni Leoni.

Rodeo Drive
Les boutique

En Rodeo ... dirígete a la pantalla de la derecha y entra en la tienda de ropa. Habla con la amable empleada, y después pasando de ella te escondes detrás de la percha (derecha). Entrará Maladona. Les pasará de sus ideas de vestimenta, y cuando salga Maladona aparecerás en Spagos para realizar la entrevista con Abe Golstein

Abe Golstein

Durante la conversación deberás rechazar la participación en la pelicula, de no ser así se acabará el juego. Entonces Abe te invitará a la fiesta del médico. Les accederá a ir a la fiesta.

La fiesta de Hollywood

Tras su reunión con Abe, Les aparecerá en la casa del médico. Dirígete a la parte superior de la pantalla que es donde esta Maladona y toda esta peña. Pulsa sobre ellos para verles más de cerca. Les aparecerá enfrentado a Abe y a Maladona y tendrá que formular cualquiera de las preguntas para acusar a uno de los dos o a los dos (no importa cual). Tras este

pequeño intercambio de pareceres aparecerá Maladona con las dos rubias acompañantes de Abe quienes la meterán a la fuerza dentro de una limusina blanca (a Maladona). Les seguirá a la limusina al lugar donde tendrá lugar el clímax del juego.

El museo de cera

Al estar mirando la puerta principal del museo de cera, la cual esta cerrada con planchas de madera, Les deberá usar el hacha para abrir la puerta. Unna vez dentro del museo muévete dos pantallas hacia la derecha. Coge la antorcha que hay en el muro. Usa la mano del inventario de Les para tocar la figura de Lafonda o Maladona. Se desprenderá un poco de cera y pasara a tu inventario. Usa la antorcha sobre la plataforma de Helmut, el cual está en la pantalla de la derecha. Aparecerá un detalle de la figura de cera de Helmut.

Helmut al rescate.

Tras un momento de respiro Les oye algo raro y cae en manos de las dos chicas (Deena y Geena), las mismas que secuestraron a Maladona. En la siguiente pantalla aparece Les atado a la misma mesa de laboratorio a la que estaba atada LaFonda al principio del juego, aparecera el responsabe de todo esto, Mad Wax. Cuando Mad... revele sus planes a Les, la acción volverá al museo donde verás a Helmut liberándose de su molde de cera derretido gracias al calor de la antorcha. Despues de que Helmut se escape debes controlarlo para liberar a Les. Antes que nada coge la antorcha. Muévete dos pantallas a la izquierda y usa la antorcha con la espada de Conan, acércate a tarzan y usa la espada en el taparrabos. Vuelve a situar a Helmut en su plataforma, dos pantallas a la derecha y coge cera de la plataforma usando la espada. Dirígete hacia el alienigena que babea saliva ácida. Usa las babas ácidas con la cera. Mueve a Helmut una pantalla hacia la izquierda y abre el sarcófago usando la espada. Helmut aparecerá en la parte superior de unas escaleras. Usa el taparrabos con la escalera, y Helmut improvisará un paracaídas (un poco rústico, por cierto). Usa el cuenco de babas ácidas, que te has fabricado hace un rato, sobre las correas metálicas que tienen cogido a Les, una vez aterrices sobre éste. Les, se verá muy contento de que los has liberado aunque no te lo dirá.

El gran final

En cuanto Les escape, Mad Wax cogerá a Helmut y se lo llevará escaleras arriba. Usa la tarjeta de crédito para espantar a las rubias, y cuando se derritan ...... En el campanario, Mad Wax tiene en la mano a Helmut. Para que Les aparezca en escena, deberás pulsar sobre la trampilla que hay frente a Mad Wax. Saca de nuevo la tarjeta de crédito (si funcionó con las rubias, por que no va a funcionar con éste?). Mad Wax, amenazará a Les con una pistola. Intenta tirar de la cuerda de la campana. No podrás hacerlo, pero incitará a Helmut. El enano en cuestión, morderá la mano de Mad..., y este le tirará por el aire, (pero como es enano y no tonto, se cogerá a la cuerda). En este momento, Les tendra que taparse los oídos con la cera que obtuvo al tocar a LaFonda y Maladona dentro del museo. Tras usar la cera, Helmut tocará la campana y Mad Wax se tapará los oídos debido al dolor, al tiempo que suelta la pistola. Intenta coger la pistola. Tampoco podrás hacerlo, pero Helmut se dará cuenta de tus intenciones, y tomando posición con la ayuda de un murciélago se pondrá detrás de un pie de Mad Wax. Les empuja a Mad Wax usando la mano del inventario y este tropezando con Helmut se meterá el mayor piñote de su vida, que como consecuencia le producirá la muerte.



SPACE QUEST V: ROGER WILCO IN THE NEXT MUTATION

de MARK CROWE SIERRA, 1992

Walkthru de DINAMO ESCARLATA

NOTA (NI UN HINT SIN SU NOTA!): Este WalkThru es sólo para acabarse el juego, no para hacer los 5.000 puntos -cosa que yo no he conseguido-. De todas formas, te quedarás muy cerca...

CODIGOS

Nunca mejor dicho, porque son los códigos de diferentes planetas:

Commodore LXIV:	**01015**	Gangularis:	**71552**
Gingivitis:	**81100**	Klorox II:	**90210**
KU:	**20011**	Lukaszuk II:	**91001**
Monostadt VII:	**54671**	Peeyu:	**92767**
Spacebar:	**69869**	Spittoonie:	**44091**
Thrakus:	**53284**		

HASTA CONSEGUIR TU NAVE

* Ves al aula del examen y háztelo copiando al personaje de la derecha de Roger (cuando no mire el robot). Tras ello, coge el limpiador y los conos del cuarto de limpieza, sal por el pasillo y baja. Pon los conos y el limpiador en el suelo, abre este último, súbete y limpia hasta que todo quede brillante (el algodón no engaña). Sal y ves a ver el resultado del examen donde se agolpan todos los demás.

SALIDA Y PRIMEROS PLANETAS

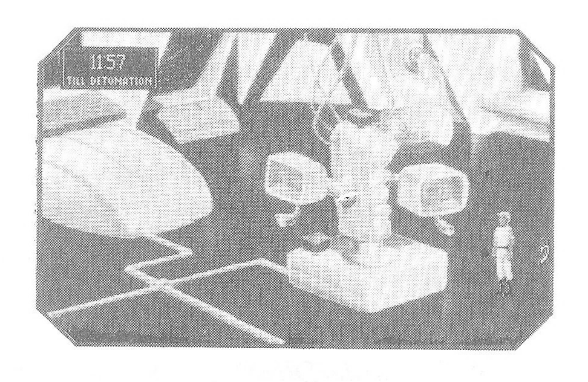
* Siéntate en el sillón de mando, ordena a Flo "*Hail Starcon*", y al otro "*Lay in a course*" (71552) y "*Lite speed*" (al acercarte al planeta, "*Regular speed*" y "*Activate RRS*"). Levántate del sillón y pasa por la compuerta justo detrás tuyo. Mira en la caja de herramientas y coge todo lo que puedas (fusible, pastillas, soldador y grapadora). Aprieta el botón rojo y camina hasta la plataforma del centro. Abajo, coge el tanque de oxígeno y el respirador (en dos compartimentos a la derecha del traje espacial). En el compartimento de más a la izquierda de la pantalla encontrarás a la fastuosa Astro-Chicken (no hace falta que intentes cogerla!). En el panel de mandos, señala "*Elevator door*" y entra. De nuevo arriba, abre el compartimento de la basura (enfrente de la puerta del laboratorio) apretando el botón a su derecha. Tras la huida de Spike, vuelve al sillón de mando

y, después de que Cliffy hable contigo, vuelve a la pantalla anterior. Ves entrando y saliendo hasta encontrarte con Cliffy en el pasillo, hablar con él y que te diga que acaba de ver a Spike en el laboratorio; ves allí y espera un rato a que aparezca (igual tienes que dar unas vueltas por la nave mirándolo todo hasta encontrarlo en el laboratorio). Cuando lo tengas, mételo junto con las pastillas para la acidez en el contenedor con líquido rojo. Después vuelve al sillón de mando y ordena marcar rumbo 92767; ves hacia allí y procede de la misma manera que antes. Habla del tema de la extraña transmisión con tus compañeros y dirígete después a 20011. Tras el mensaje, ves a la plataforma del laboratorio y actívala con tu voz.

LA WOMANOID

* En el planeta, entra por la cueva al fondo a la izquierda. Donde salgas, ves hacia la derecha e intenta escalar el árbol; cuando caigas al río, coge la rama y vuelve a salir por el mismo sitio. Ves otra vez a la decha, cruza el tronco y coge la fruta más cercana a tí, empujándola con la rama y haciéndote con ella cuando se acerque a tí en su vaivén. Vuelve a cruzar al otro lado del tronco, sal de la pantalla por la izquierda y pasa por la cueva que aún no has usado. Al salir tras la cascada, entra por la otra cueva hasta llegar arriba; podrás intuir que la womanoid invisible te está siguiendo. Rápidamente, "*camina*" hasta el otro lado del precipicio, sube hasta la roca y empuja ésta con la rama. Ahora haz camino atrás hasta la pantalla en la que entraste en el planeta. Tienes que volver al tronco, pero esta vez quédate en el medio; cuando la robot se pose en él, métele la fruta en su aparato volador. ¡Y bien que va a volar...! Sal del tronco por la izquierda y coge el trozo que ha quedado en el suelo (es su cabeza); vuelve hasta abajo.

* Una vez en la nave, sal del laboratorio; inmediatamente tendrás que volver a entrar. Vuelve a bajar al planeta



(Cliffy te acompañará); habla con él y usa el aparato que te ha dado en la nave; súbete a la plataforma. Dentro de la nave, tienes que irte a uno de los paneles de la derecha y coger el aparato de camuflaje. Para abrir el compartimento, tienes que levantar las sujeciones de arriba y abajo y, en la cuenta atrás, encontrar las combinaciones que vayan abriendo cada uno de los compartimentos laterales (ves probando y tocando cada panel, no sólo los discos, para irlos abriendo). De vuelta en tu nave, cuando vayas a marcar un rumbo, te pedirán ir a un bar: es el 69869.

EL BAR

* Al llegar, ordena "*Standard orbit*"; coge a Spike y bajad con la plataforma. Siéntate con tus compañeros en la mesa de la izquierda. Por cierto, fíjate en los curiosos personajes de arriba a la derecha. ¿Te suenan? Tras la partida de "*barcos*", vuelve a tu mesa y echa los "*monos espaciales*" (que son como los monos marinos) en tu bebida. Levántate y sal por la derecha de la pantalla. Aprieta el panel de los guardas y busca la celda de Cliffy; ábrela poniendo en los barrotes a Spike.

CLOROX II (90210)

* Tras la "*standard orbit*" baja al planeta. Ves al edificio de enmedio, salva y toca el ordenador; tendrás que ir esquivando las babas del mutante hasta que vengan a rescatarte. Coge el papel que se le ha caido al suelo: es la clave para que puedas acceder al ordenador. Sal y pasa hacia la izquierda por el extremo casi SW de la pantalla, donde las máquinas. Fíjate en el contenedor. Una vez hecho esto, pide por el comunicador que te vuelvan a subir a la nave. Ves al sillón de mando y ordena ir a 53284 y orbitarlo.

EL PLANETA DE LOS ASTEROIDES Y BEATRICE

* Pide a la womanoid que escanee el planeta (comunícate con ella por el botón de enmedio de tu panel). Ves a la plataforma y ponte el respirador. Ves hacia la cápsula y mira el interior: coge la chaqueta y aprieta el botón. Ves ahora a la pantalla de la izquierda y dirígete al otro hongo gigante en tu camino. Una vez en el abismo, da la chaqueta de la nave a Beatrice, usa el intercomunicador y sal cuando ella te tire la liana.

* De vuelta en la nave, aprieta el botón rojo al lado de Spike, abre la cámara y mete a Beatrice en ella. Mírala y lee las instrucciones en el borde inferior izquierdo; léelas, teclea "*10*" y señala "*Freeze*". Vuelve al sillón de mando y, cuando el Goliath haya hecho su primer disparo, ordena "*Evasive manoeuvre*" y, por supuesto, la primera opción. Cuando Cliffy se "*pierda*", baja, ponte ante el panel de control, elige "*Pod rotation*", salva y métete en el brazo mecánico para rescatar a tu compañero. Una vez hecho esto, vuelve al sillón de mando y ordena visitar a los fabricantes del residuo tóxico de Clorox II (en 41666). Orbita la estación y baja.

EL LABORATORIO DE GENETIX

* Con tu nueva personalidad más, eh, "*volátil*", tienes que sobrevolar la charca hasta el punto justo en que salta una rana y, en vez de comérsete, pulsa el botón de tu comunicador en el suelo (puede costarte bastantes intentos). Pósate en el comunicador y habla con Flo; vuela ahora a la pantalla de la izquierda y métete por la ranura de la puerta. Ya dentro, tendrás que pasar por encima de cada uno de los rayos y anotarte los que disparan los mecanismos. Al pasar al laboratorio, pósate sobre la pantalla y mira bien toda la información del ordenador. Vuelve a salir, habla con Cliffy y guíale hasta el container con tu cuerpo; cuando te lo pida, vuela hacia éste.

* De nuevo como humano, tienes que usar la grapadora con la tarjeta para confeccionarte una a medida con la información que has obtenido del mecanismo como mosca (en resumen: que pinches agujeros hasta que te quede como un 5 de dado). Abre y entra de nuevo. Aprieta en el agujero al centro-izquierda de la pantalla y coge las bombonas. Sal y elige volver a la nave. Ya en ella, por supuesto, elige la última opción. Mira en la cámara, lee las instrucciones y elige "*Defrost*" durante 10 segundos. Tras descongelarla, abre la puerta, cógela y pósala en la plataforma. Ya puedes volver al puente de mando. Habla con Droole, que te dará una buena recomendación. Para ahorrarte viajes inútiles, marca directamente el 81100.

EL GOLIATH

* Cuando la womanoid te indique que va a aparecer el Goliath, ordena a Cliffy "*Cloak ship*" y ves al laboratorio. Estudia las secciones de la nave hasta encontrar la buena. Baja y vuelve a coger el brazo mecánico. Engánchate a la nave por la segunda de las placas posibles -empezando por la izquierda-. Abre las compuertas con el botón de la derecha y ábrete paso por la pared del Goliath con el soldador. Una vez dentro, ves a la máquina del centro (cuidado con el guarda) y vuelve a poner en ella el aparato que Beatrice había quitado. Sal por la puerta por la que entra el mutante de guardia y métete por la rejilla del suelo. Tendrás que hacerte el laberinto hasta llegar al 2o. nivel. Recuerda dos cosas: que los pasillos donde aparece un "*pacman*" se pueden hacer (la aparición del bicho es aleatoria), y que en el tubo del medio el ascensor a veces puede bloquearte ciertas salidas; sólo hace falta volver más tarde, cuando esté en otro nivel. En el nivel 2 encuentra y aprieta el desactivador del escudo (es un botón de lo más cantón).

* Cuando todos los mutantes estén dentro de la plataforma, habla con Cliffy para que los "*cure*". Al hablar con Flo elige la opción 1. Vuelve al sillón de mando y ordena "*Fire*", para después "*Activate RRS*". Tras ello, aprieta el botón de autodestrucción de la nave (a la derecha de tu panel) y ves a sacar a Beatrice de la cámara; id después los dos a la plataforma: al intentar usarla, se fundirá un fusible -por eso se llaman así-. Corre hasta el tubo a la derecha de la compuerta a la sala de mandos y métete dentro, sustituyendo el fusible por el que tienes en el inventario (es el de enmedio de la primera fila). Vuelve al laboratorio escaqueándote de la masa viscosa y usa la plataforma (¡no te olvides de coger a Spike!).

*Pues esto se ha acabado. Qué lástima, ¿no? Yo, por mi parte, puedo decir que **SQ5** me ha reconciliado totalmente con Sierra, tras el relativo fiasco del **KQ6**. Y eso que la cosa en principio no prometía: uno de los "guys from Andromeda" ido, la programación hecha por el equipo de **Dynamix** -que a su vez se han quedado sin su jefe Jeff Tunnell, que ha montado las Jeff Tunnell Productions dentro del grupo **Sierra**, habiendo creado el genial **Incredible Machine**-... Pero en fin: al menos la serie **Space Quest** ha demostrado que está tan fresca como en los primeros tiempos! Y que dure!*

DINAMO ESCARLATA (08037; es el código, pero postal)
Marzo 1993 Versión 2.00: Abril 1993
¡APOYA A LOS FABRICANTES DE SOFTWARE DE CALIDAD!
¡Rechaza copias pirata y espera un año a que salga aquí!

NOTAS

NOTAS